Artes
Cultura de El Salvador
Artes
Patrimonio Cultural
Promoción y Difusión Cultural
Espacios de Desarrollo Cultural
República de El Salvador
Patrimonio Cultura
Patrimonio
UFG
UNIVERSIDAD
FRANCISCO GAVIDIA
CONCULTURA
CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y EL ARTE
MANUAL TECNICO
CD-INTERACTIVO DE EL SALVADOR Y SU CULTURA
Promoción y Difusión
Promoción
Videos
Espacios de Desarrollo
Espacios de Desarrollo
República de El Salvado
EL SALVADOR

INDICE

1. ESTRUCTURA Y DISEÑO DEL CD. 1
2. ESTRUCTURA DE CARPETA CONTENEDORA DE ARCHIVOS FUENTES DE FLASH. 2
3. CARPETAS 3
   3.1. CARPETA FOTOS. 3
      3.1.1. SUBCARPETAS A CONTENER EN LA CARPETA FOTOS. 4
      3.1.2. ARCHIVOS DE IMÁGENES PARA MOSTRAR EN PELICULA FLASH. 5
   3.2. CARPETA PAPER. 6
      3.2.1. ARCHIVOS PAPER PARA MOSTRAR EN PELICULA FLASH. 9
      3.2.2. CREAR O MODIFICAR ARCHIVOS DE LA CARPETA PAPER. 10
   3.3. CARPETA TEXTOS. 11
      3.3.1. ARCHIVOS TEXTOS PARA MOSTRAR EN PELICULA FLASH. 13
      3.3.2. CREAR O MODIFICAR ARCHIVO DE LA CARPETA TXT. 14
   3.4. CARPETA VIDEOS. 20
      3.4.1. ARCHIVOS VIDEO PARA MOSTRAR EN PELICULA FLASH. 23
      3.4.2. CREAR Y MODIFICAR VIDEO PARA MOSTRAR EN PELICULA FLASH. 24
4. CONFIGURACION PARA PUBLICACION DE LA PELICULA FLASH. 24
   4.1. PANTALLA PARA PUBLICACION DE PELICULA FLASH. 24
   4.2. ICONOS DE PUBLICACION DE PELICULAS FLASH. 26
5. MEDIOS DE PUBLICACION DEL PROYECTO INTERACTICO DE EL SALVADOR Y SU CULTURA. 27
   5.1. DISCO COMPACTO (CD). 27
   5.2. SITIO WEB DE CONCULTURA. 29

INTRODUCION

Para futuras modificaciones y con el fin de orientar al lector parte de las técnicas y estructuras que tiene el contenido del CD-Interactivo de El Salvador y su Cultura se presenta el siguiente manual técnico.

Primeramente se ha hecho uso de herramientas de desarrollo como:

- Macromedia Flash 8.
- Adobde Photoshop.
- Adobde audition.
- Avs video tool 5.
- Macromedia Flash Paper.

Herramientas que fueron de mucha importancia para el desarrollo de todo el CD, y por ello el documento técnico se divide en 5 partes donde se define.

1- Estructura de contenido del CD: se define por medio de un esquema la ubicación de cada contenido.
2- Estructura donde contiene todos los archivos fuentes de Flash: se explica cuales son los archivos que pueden modificarse en caso de una actualización, definiendo cual es el archivo fuente (para modificar) y cuales son para publicación para CD o sitio web.
3- Carpetas: se menciona donde esta ubicado cada tipo de archivo según el formato, si es imagen texto u otros.
4- Configuración para publicación de la película Flash: se define como puede hacerse una publicación del archivo fuente, si se quiere para CD, sitio Web u otro.
5- Medios de publicación del proyecto interactivo de El Salvador y su Cultura: se define los medios a donde puede publicarse el proyecto si en un CD o en un sitio Web.

Vale aclarar que este documento es de referencia para poder hacer actualizaciones en algún momento, no se incluye información de cómo utilizar los programas de desarrollo, es recomendable apoyarse con documentación propia de cada software utilizado.

APENDICE

1. **MANUAL TECNICO:** ESTRUCTRURA Y DISEÑO DEL CD.

Estructura de contenidos de todo el proyecto del CD-Interactivo de El Salvador y su Cultura.

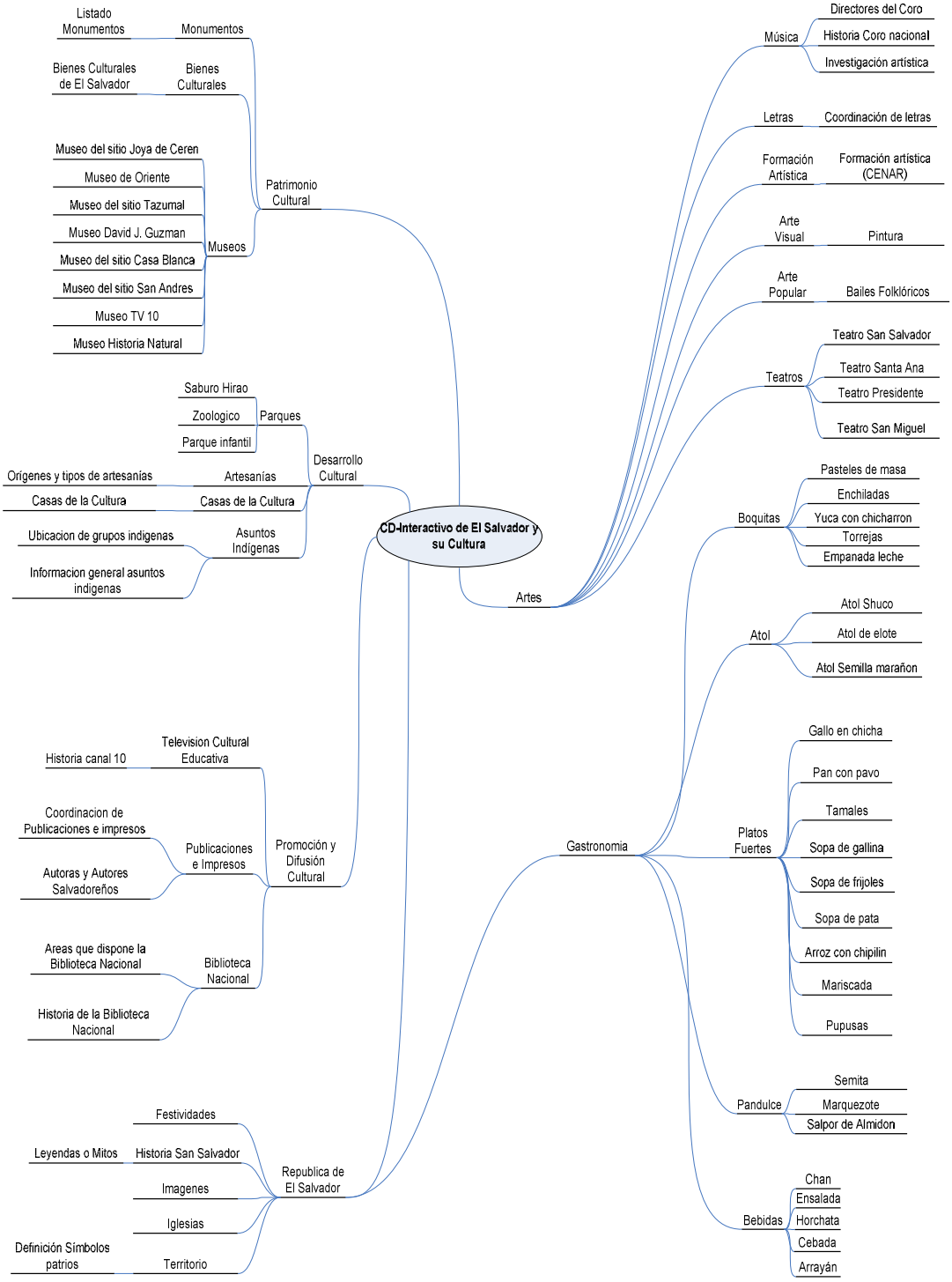


Imagen 1

2. ESTRUCTURA DE CARPETA CONTENEDORA DE ARCHIVOS FUENTES DE FLASH.

SWF Objeto del programa Macromedia Flash. Archivo en formato optimizado (no editable), son la versión comprimida de los archivos FLA.

EXE contiene un programa que se ejecuta de manera automática al hacer doble clic sobre su icono.

FLA Archivo generado por el programa Flash de Macromedia, este archivo puede ser editado para crear dibujos inanimados o animados, son los archivos de trabajo principal en Flash donde se encuentra el proyecto y de este depende para crear el archivo **EXE** o **SWF**.

Contienen los elementos multimedia básicos y la línea de tiempo, además de información sobre el script de un documento de Flash.

ActionScript es un lenguaje de programación orientado a objetos (OOP), utilizado en especial en aplicaciones Web animadas realizadas en el entorno Macromedia Flash, la tecnología de Macromedia para añadir dinamismo al panorama interactivos o Web.

ActionScript es un lenguaje de script, no requiere la creación de un programa completo para que la aplicación alcance los objetivos.

Estructura

Flash está compuesto por Objetos, con su respectiva ruta dentro del swf. Cada uno de estos en ActionScript pertenece a una clase (MovieClip, Botones, Arreglos, etc.), que contiene Propiedades y Métodos.

- Propiedades: Dentro del archivo raíz de la clase, están declaradas como variables (_alpha, useHandCursor, length).
- Métodos: Dentro del archivo raíz de la clase, están declaradas como función es: (stop(), gotoAndPlay(), getURL()).

Flash genera fundamentalmente 3 tipos de archivos, el primero con extensión **FLA** que contiene el código fuente, el segundo **SWF** que es lo que equivaldría al ejecutable de un programa y el tercero **EXE** que también es un ejecutable para que pueda ser abierto en un CD automáticamente después de ingresar el CD en la bandeja lectora de CD de la computadora.

Carpeta raíz contenedora de archivos ejecutables y carpetas (BETA 1), esta puede tener un nombre según se quiera identificar todo el contenido. Recomendable que lo identifique (CD-INTERACTIVO DE EL SALVADOR Y SU CULTURA)

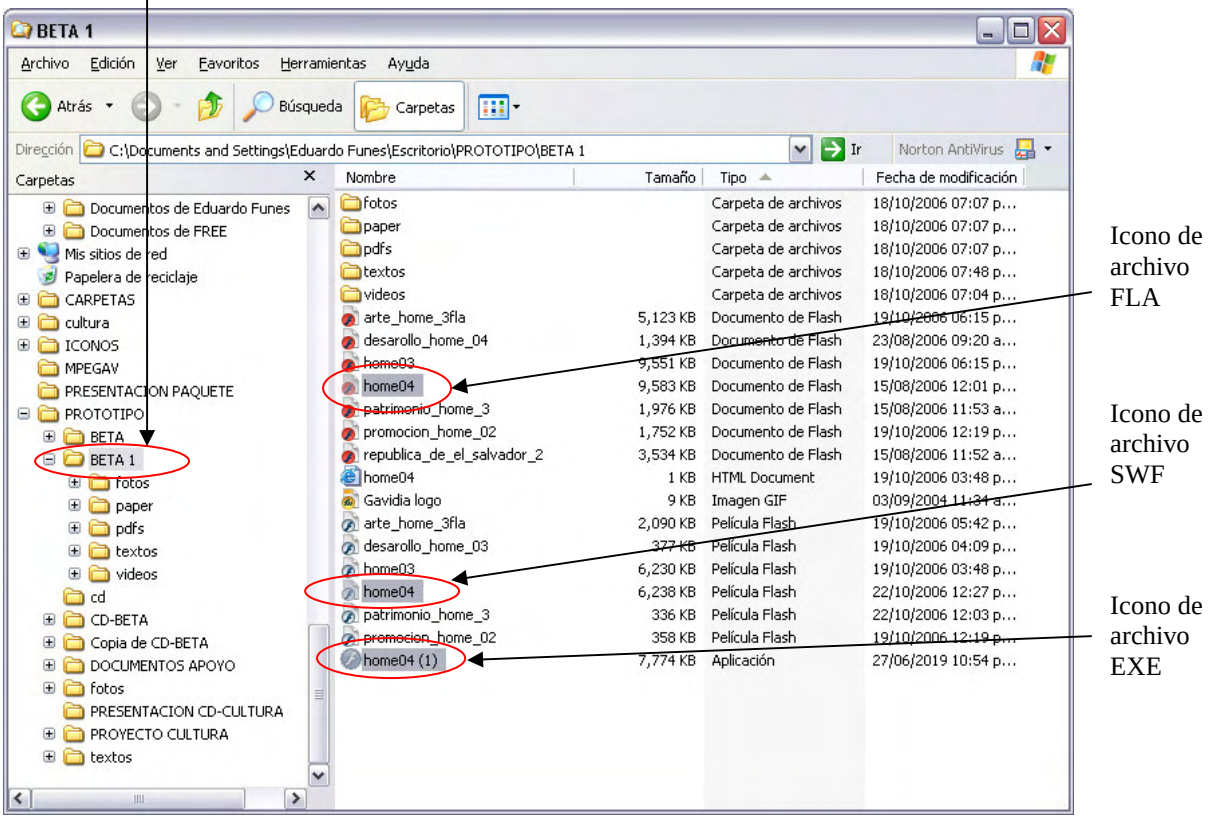

BETA 1
Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda
Atrás Búsqueda Carpetas
Dirección C:\Documents and Settings\Eduardo Funes\Escritorio\PROTOTIPO\BETA 1
Ir Norton AntiVirus
Carpetas
Nombre Tamaño Tipo Fecha de modificación
Documentos de Eduardo Funes
Documentos de FREE
Mis sitios de red
Papelera de reciclaje
CARPETAS
cultura
ICONOS
MPEGAV
PRESENTACION PAQUETE
PROTOTIPO
BETA
BETA 1
fotos
paper
pdfs
textos
videos
cd
CD-BETA
Copia de CD-BETA
DOCUMENTOS APOYO
fotos
PRESENTACION CD-CULTURA
PROYECTO CULTURA
textos
fotos Carpeta de archivos 18/10/2006 07:07 p...
paper Carpeta de archivos 18/10/2006 07:07 p...
pdfs Carpeta de archivos 18/10/2006 07:07 p...
textos Carpeta de archivos 18/10/2006 07:48 p...
videos Carpeta de archivos 18/10/2006 07:04 p...
arte_home_3fla 5,123 KB Documento de Flash 19/10/2006 06:15 p...
desarollo_home_04 1,394 KB Documento de Flash 23/08/2006 09:20 a...
home03 9,551 KB Documento de Flash 19/10/2006 06:15 p...
home04 9,583 KB Documento de Flash 15/08/2006 12:01 p...
patrimonio_home_3 1,976 KB Documento de Flash 15/08/2006 11:53 a...
promocion_home_02 1,752 KB Documento de Flash 19/10/2006 12:19 p...
republica_de_el_salvador_2 3,534 KB Documento de Flash 15/08/2006 11:52 a...
home04 1 KB HTML Document 19/10/2006 03:48 p...
Gavidia logo 9 KB Imagen GIF 03/09/2004 11:34 a...
arte_home_3fla 2,090 KB Película Flash 19/10/2006 05:42 p...
desarollo_home_03 377 KB Película Flash 19/10/2006 04:09 p...
home03 6,230 KB Película Flash 19/10/2006 03:48 p...
home04 6,238 KB Película Flash 22/10/2006 12:27 p...
patrimonio_home_3 336 KB Película Flash 22/10/2006 12:03 p...
promocion_home_02 358 KB Película Flash 19/10/2006 12:19 p...
home04 (1) 7,774 KB Aplicación 27/06/2019 10:54 p...
Icono de archivo FLA
Icono de archivo SWF
Icono de archivo EXE

Imagen 2

3. CARPETAS.

Carpetas de contenidos del cd de fotografías, contenidos textuales y videos de cada área como el significado de un área especificada.

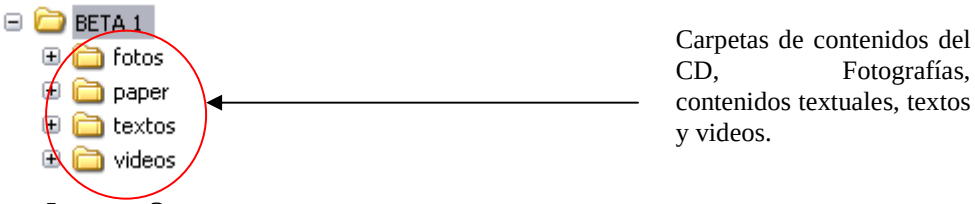


Imagen 3

3.1. Carpeta fotos.

El CD que se distribuirá al público, debe contener los archivos, carpetas y subcarpetas siguientes:

3.1.1. Subcarpetas a contener en la carpeta FOTOS.

Dentro de la subcarpeta Fotos se encuentran otras carpetas que según el nombre contiene archivos de foto en formato JPG.

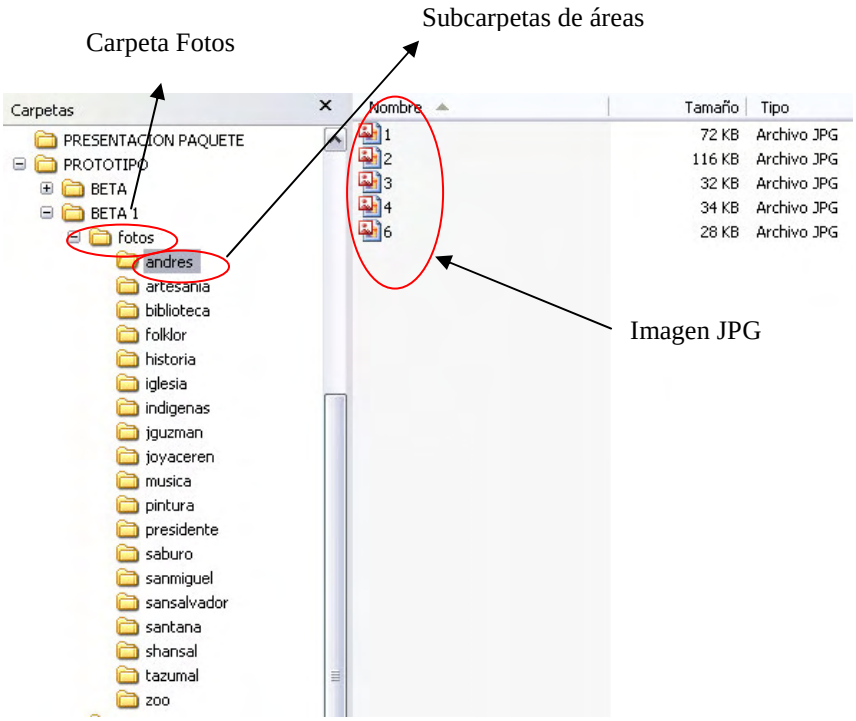


Imagen 4.

Dentro de las subcarpetas se encuentran imágenes o fotografías en formatos JPG debido a la capacidad de espacio que utiliza el formato dentro del CD, de manera que si se utiliza otro formato requiere de mayor capacidad o espacio en el CD, a continuación se define en la siguiente tabla el contenido las siguientes subcarpetas:

NOMBRE SUBCARPETA	**CONTENIDO**
Andrés	Imágenes del museo del Sitio Arqueológico del sitio San Andrés.
Artesanías	Imágenes sobre artesanías de El Salvador.
Biblioteca	Imágenes de la biblioteca nacional Francisco Gavidia.
Folklore	Imágenes sobre vestimentas de bailes folklóricos.
Historia	Imágenes sobre algunos monumentos históricos.
Iglesia	Imágenes con imágenes de algunas iglesias.
Indígenas	Imágenes de personas y sus vestuarios indígenas.
Jguzman	Imágenes acerca del Museo David J. Guzmán.
Joyaceren	Imágenes del museo Joya de Ceren.

NOMBRE SUBCARPETA	CONTENIDO
Música	Imágenes de algunos personajes musicales de El Salvador.
Pintura	Imágenes de pinturas nacionales.
Presidente	Imágenes del teatro presidente.
Saburo	Imágenes del parque Saburo Hirao.
Sanmiguel	Imágenes sobre teatro de San Miguel.
Sansalvador	Imágenes de teatro Nacional San Salvador.
Santana	Imágenes referentes al teatro de Santa Ana.
Shansal	Imágenes de la ciudad de San Salvador.
Tazumal	Imágenes del sitio Arqueológico Tazumal.
Zoo	Imágenes acerca del zoológico nacional.

Tabla 1

3.1.2. Archivos de imágenes para mostrar en película flash.

Las diferentes imágenes que se muestran en todo el CD son formato JPG la cuales son mostrados con como en la imagen 6.

Ejemplo de pantalla de cómo se cargan imágenes que se encuentran dentro de las subcarpetas de fotos.

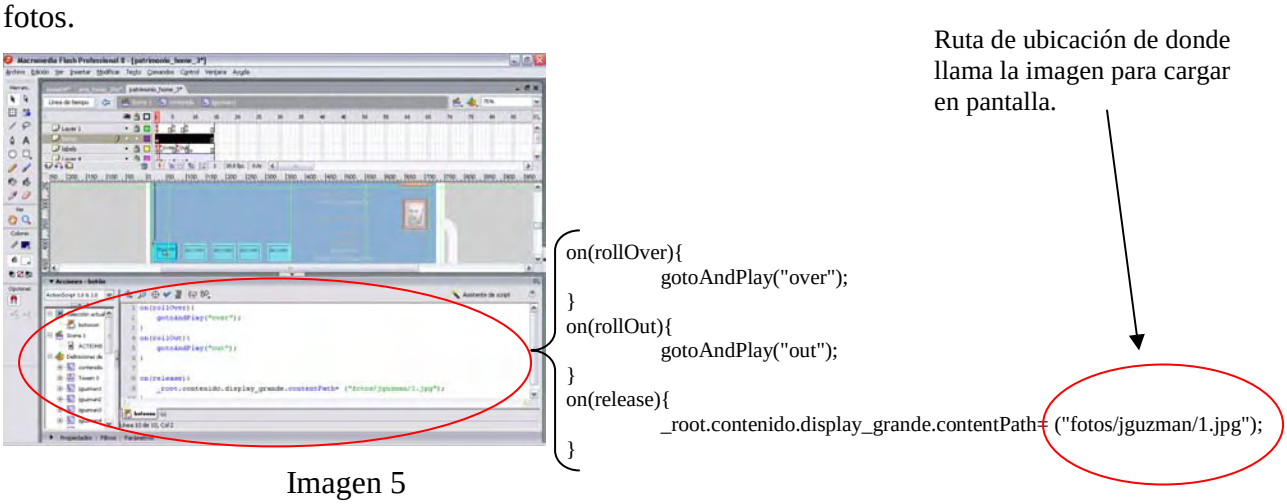
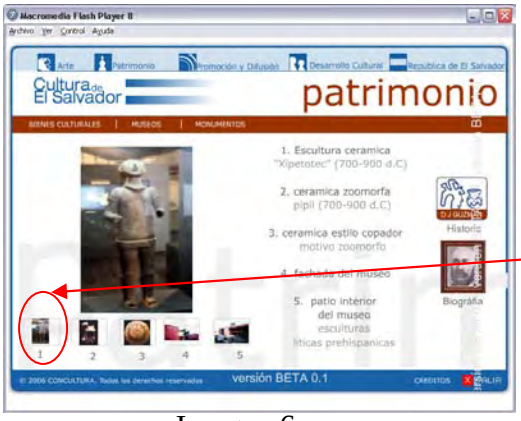


Imagen 5

Código de actionscript para efecto de cargar imágenes en la película de flash:

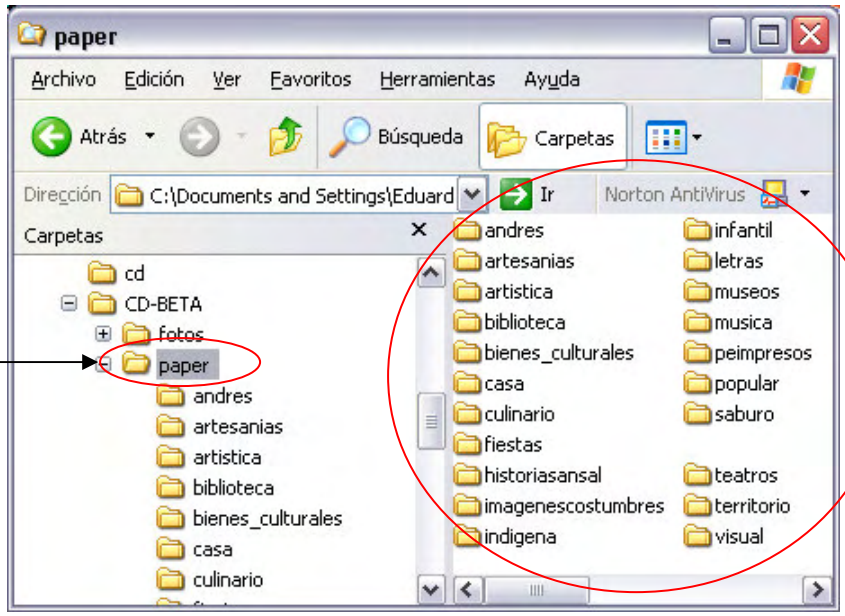


Al hacer clic en las imágenes se expande, donde cada imagen carga en la película de acuerdo al código que se muestra en la imagen 5.

Imagen 6

3.2. Carpeta paper.

Subcarpetas a contener en la carpeta PAPER, esta carpeta contiene subcarpetas con archivos de tipo SWF, archivos que contienen información textual que se muestra como en la imagen 12.



Subcarpetas

Carpeta PAPER

Imagen 7

En estas subcarpetas se encuentran depositados los archivos de contenido textual en formato SWF, el cual es cargado en la película como se muestra en la imagen 12, las subcarpetas son:

NOMBRE SUBCARPETA	CONTENIDO
Andrés	Información básica acerca del museo arqueológico del sitio san Andrés
Artesanías	Información sobre lugares que elaboran artesanías y los diferentes productos que elaboran.
Artística	Información acerca del CENAR quien promueve y estimula la artística.
Biblioteca	Contiene información acerca de la biblioteca nacional.
Bienes_culturales	Información de los diferentes bienes culturales registrados por el estado.
Casa	Ubicación de las diferentes casas de la cultura en El Salvador y fuera del país.
Culinario	Información de recetas y formas de preparación de las diferentes comida, bebidas y bocadillos tradicionales de la cultura Salvadoreña.
Fiestas	Información de las principales fiestas de El Salvador.
Historiasansal	Historia de El Salvador, acerca de su descubrimiento.
Imágenescostumbres	Información acerca del vocabulario salvadoreño y dichos.
Indígena Infantil Letras	Información sobre asuntos indígenas y las ubicaciones de comunidades indígenas. Información sobre orígenes del parque infantil (antes Campo Marte) Información de la dirección de Letras.
Museos	Información de los diferentes Museos de El Salvador.
Música	Información acerca de la historia del coro nacional y sus diferentes directores que lo han dirigido.
Peimpresos	Información de las funciones de la unidad de Publicaciones e Impresos así como algunos de los diferentes autoras y autores salvadoreños.
Popular	Contiene información acerca de los diferentes bailes folklóricos de El Salvador.
Saburo	Información del parque Saburo Hirao.
Teatros	Información sobre los orígenes de los teatros de El Salvador.
Territorio	Información acerca de extensión territorial, promedio habitantes de los departamentos, información acerca de los símbolos patrios.
Visual	Información de algunos artistas de la pintura Salvadoreña.

Tabla 2

La carpeta PAPER almacena archivos SWF que son archivos que son mostrados cuando se ven imágenes de texto, estos pueden ser creados desde un archivo de WORD y luego con el programa flash paper se crea. (Ver imagen 9).

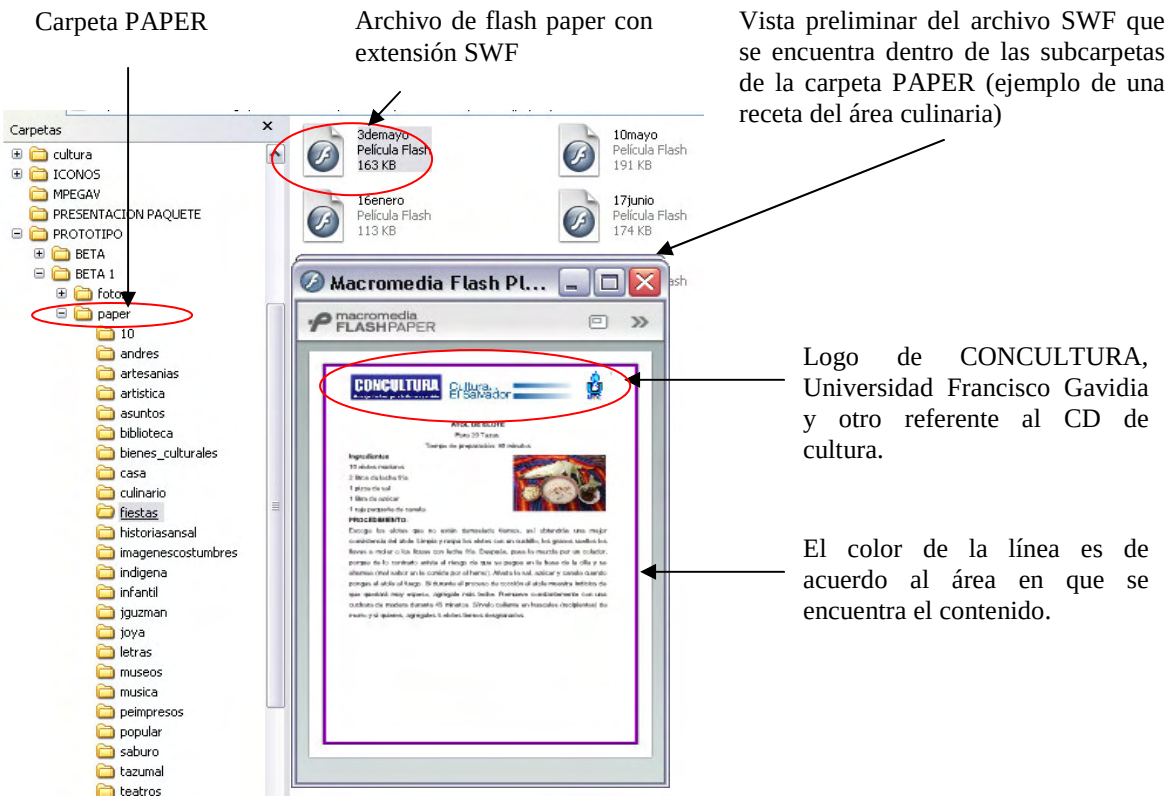


Imagen 8

Los archivos de contenido textual pueden ser sustituidos por otro archivo con el mismo nombre, después de haberlo generado, desde el programa flash paper ya que el código hace el enlace respectivo entre el visor de flash y el archivo SWF que tiene contenido textual.

3.2.1. Archivos paper para mostrar película flash.

Los archivos que se encuentran el la carpeta PAPER son archivos SWF, donde se puede mostrar el contenido textual insertado en la película de Flash.

Ejemplo de pantalla de cómo se cargan los archivos PAPER que se encuentran dentro de las subcarpetas PAPER.

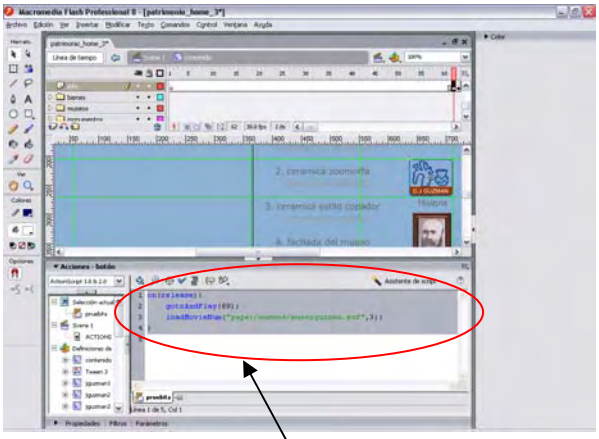


Imagen 9

Al hacer clic carga imagen 11

Imagen 10

Código de actionscript para cargar archivos PAPER en película.

```
on(release){
        gotoAndPlay(69);
        loadMovieNum("paper/museos/museoguzman.swf",3);
}
```

Pantalla (imagen 11) que se presenta después de hacer clic en el icono como se muestra en la imagen 10 se carga el archivo con extensión SWF que por medio del código de actionscrpit es llamado como se muestra en el código de la imagen 9.

Vista del archivo SWF cargado en la película de Flash.

Imagen 11

3.2.2. Crear o Modificar Archivo de la Carpeta PAPER.

Vista de cómo puede crearse y modificarse para generar desde un archivo Word a un archivo flash paper con extensión SWF, el cual es cargado en pantalla como se muestra en la imagen 11. Teniendo el archivo de Word se da clic en FlashPaper en el menú, el archivo de Word se encuentra en el proyecto Fuente para que se pueda modificar.

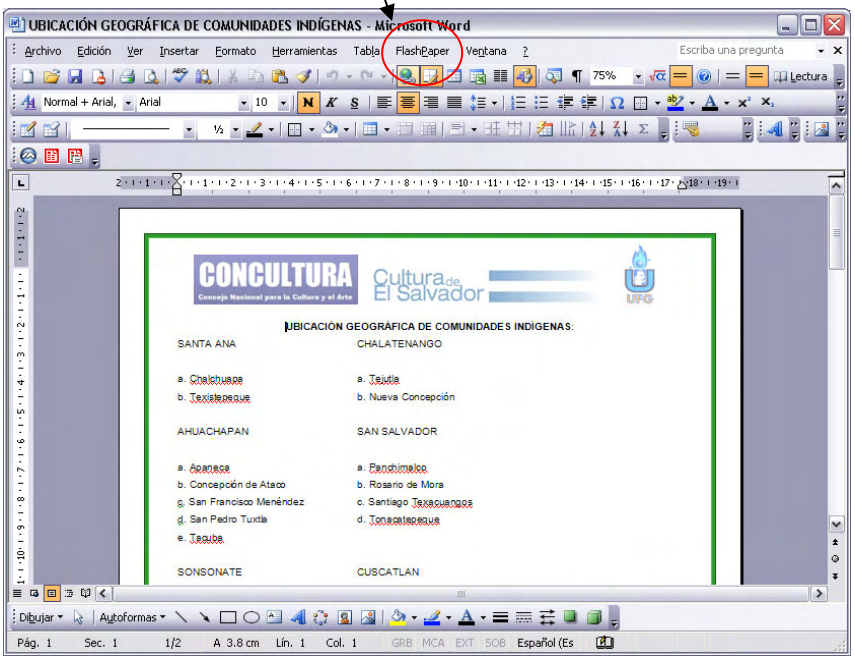
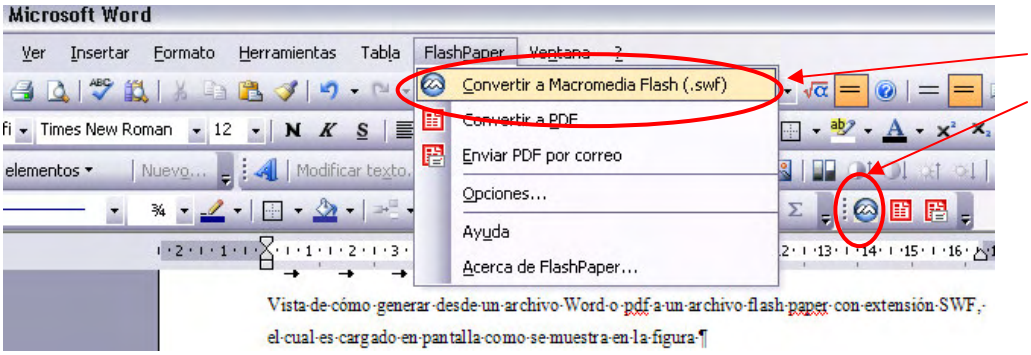


Imagen 12

Dar clic a Convertir a Macromedia Flash para generar el archivo SWF que es guardado en una subcarpeta de la carpeta PAPER, donde se encuentran todos los archivos de contenido textual con esta extensión y colocado en la carpeta según el contenido, en caso de modificación del contenido de un archivo.


Microsoft Word
Ver Insertar Formato Herramientas Tabla FlashPaper Ventana ?
Convertir a Macromedia Flash (.swf)
Convertir a PDF
Enviar PDF por correo
Opciones...
Ayuda
Acerca de FlashPaper...
Times New Roman
12
Vista de cómo generar desde un archivo Word o pdf a un archivo flash paper con extensión SWF, el cual es cargado en pantalla como se muestra en la figura

Iconos de donde al hacer clic se genera el archivo de contenido textual en Word a un formato SWF que es cargado en la película de flash en el CD.
Este también puede crearse desde un archivo PDF.

Imagen 13

3.3. Carpeta textos.

Subcarpetas a contener en la carpeta TEXTOS.

En estas subcarpetas se encuentran depositados los archivos TXT los cuales son cargados en la película de cada área de Concultura.

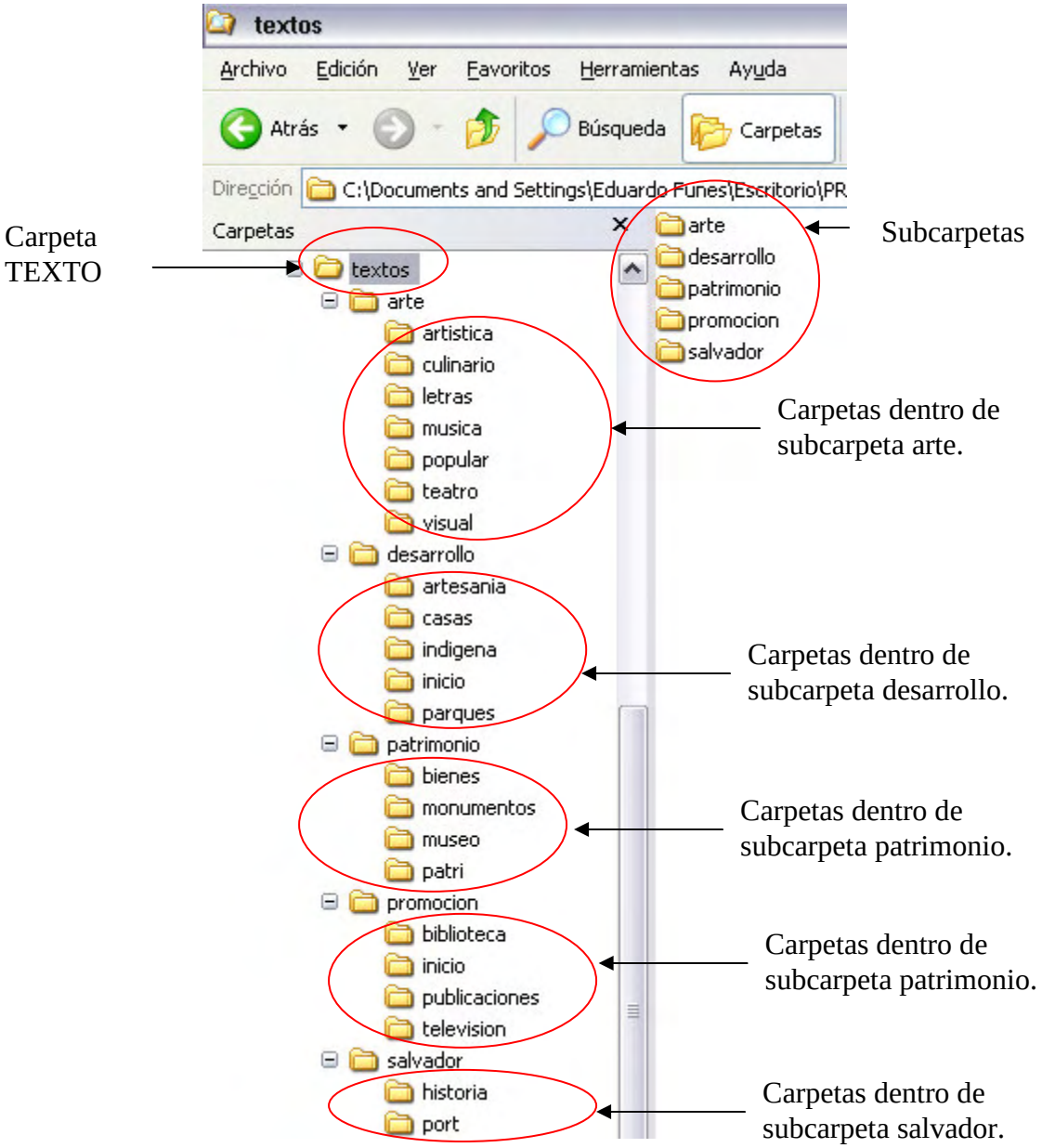


Imagen 14

Contenido de Subcarpetas dentro de la carpeta TEXTOS y su definición de contenido.

NOMBRE SUBCARPETA	CONTENIDO	
Arte	Esta subcarpeta contiene un archivos TXT que muestra una breve definición de las diferentes áreas de arte, así como dentro de esta subcarpeta se deben encontrar otras carpetas que son:	
	Artística	Contiene información del CENAR y contactos telefónicos.
	Letras	Información breve de la unidad de Letras.
	Música	Información breve de la unidad de Música
	Popular	Información breve de la unidad de Arte popular (direcciones, números de teléfonos y contactos).
	Teatro	Información breve de la unidad de Teatros (direcciones, números de teléfonos y contactos).
	Visual	Información breve de la unidad de Arte Visual.
Desarrollo	Esta subcarpeta contiene un archivos TXT que muestra una breve definición de las diferentes áreas de Desarrollo Cultural, así como dentro de esta subcarpeta se deben encontrar otras carpetas que son:	
	Artesanía	Información breve de la unidad de Artesanías (direcciones, números de teléfonos y contactos).
	Casas	Información breve de la unidad de Casas de la cultura (misión y coordinaciones por cabeceras).
	Indígena	Información breve de la unidad de Asuntos Indígenas (direcciones de correo y contactos).
	Parques	Información breve de la unidad de Pasques.
Patrimonio	Esta subcarpeta contiene un archivos TXT que muestra una breve definición de las diferentes áreas de Patrimonio Cultural, así como dentro de esta subcarpeta se deben encontrar otras carpetas que son:	
	Bienes	Definición de la unidad de Bienes Culturales.
	Monumentos	Definición de la unidad de Monumentos.
	Museo	Definición de la unidad de Museos.

Contenido de Subcarpetas dentro de la carpeta TEXTOS y su definición de contenido.

NOMBRE SUBCARPETA	CONTENIDO	
Promoción	Esta subcarpeta contiene un archivos TXT que muestra una breve definición de las diferentes áreas de Promoción y Difusión Cultural, así como dentro de esta subcarpeta se deben encontrar otras carpetas que son:	
	Biblioteca	Definición de la unidad de la Biblioteca Nacional.
	Publicaciones	Definición de la unidad de publicaciones e Impresos.
	Televisión	Definición de la unidad de Televisión cultural Educativa.
Salvador	Esta subcarpeta contiene un archivos TXT que muestra una breve definición de las diferentes áreas de la Republica de El Salvador, así como dentro de esta subcarpeta se deben encontrar otras carpetas que son:	
	Historia:	Información del contenido de historia y símbolos patrios.
	República:	Información breve de fiestas, imágenes de san salvador y otros.
	Gastronomía	Información breve de la unidad de Arte Culinario.
	Festividades	Fecha de las fiestas de mayor realcé en El Salvador.

Tabla 3

3.3.1. Archivos texto para mostrar en película flash.

Ambiente de desarrollo de las pantallas en el programa de macromedia Flash.

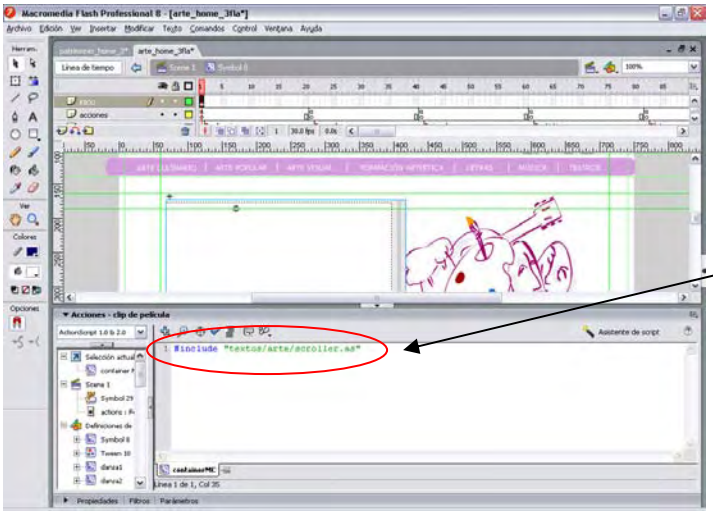


Imagen 15

Para mostrar el archivo TXT dentro de la película de flash, es necesario el siguiente código de actionscript:

#include "textos/arte/scroller.as"

Este código trabaja de la mano con el archivo SCROLLER (ver código de archivo SCROLLER). Esto hace que se muestre el contenido del archivo TXT. (Ver imagen 16)

De esta forma se muestra el contenido textual que es guardado en archivos TXT y de acuerdo al código de actionscript antes descrito funciona dentro de la película de flash.

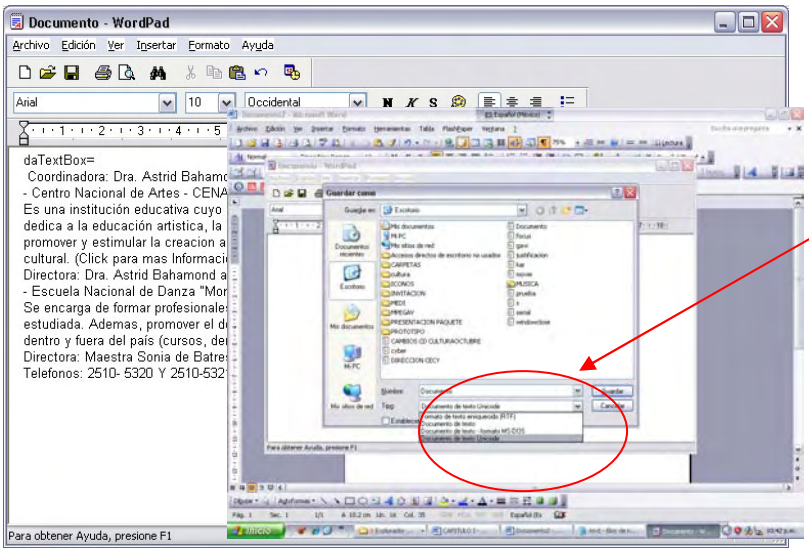
home04
Archivo Ver Control Depurar
Arte
Patrimonio
Promoción y Difusión
Desarrollo Cultural
República de El Salvador
Cultura de El Salvador
arte
ARTE CULINARIO | ARTE POPULAR | ARTE VISUAL | FORMACIÓN ARTÍSTICA | LETRAS | MÚSICA | TEATROS
Esta area tiene como objetivo mostrar informacion sobre las diferentes secciones de Arte cultural.
ARTE CULINARIO
Formas de preparacion como recetas de comidas, bebidas, atoles, pan dulce,boquitas, platos fuertes todo sobre sus ingredientes y forma de preparacion. (dar clic en cualquier opcion del menu).
ARTE POPULAR
Videos
© 2006 CONCULTURA todos los derechos reservados
CREDITOS
SALIR

Texto que se carga de archivos TXT.

Imagen 16

3.3.2. Crear o Modificar Archivo de la Carpeta TXT.

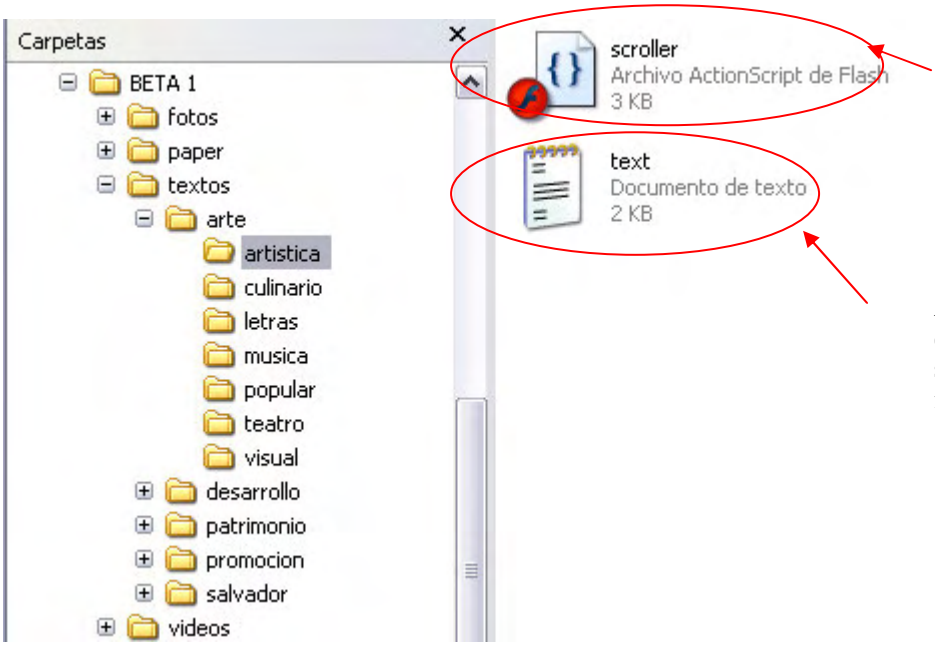
En esta carpeta se encuentran archivos de tipo txt que puede ser creado desde el bloc de notas, WorPad o Word de Office, los documentos deben ser guardado con extensión TXT, el programa bloc de notas guarda ya con esta extensión pero WorPad debe hacerse el siguiente proceso ver imagen 17:


Documento - WordPad
Archivo Edición Ver Insertar Formato Ayuda
Arial
10
Occidental
daTextBox=
Coordinadora: Dra. Astrid Bahamo
- Centro Nacional de Artes - CENA
Es una institución educativa cuyo
dedica a la educación artistica, la
promover y estimular la creacion a
cultural. (Click para mas Informaci
Directora: Dra. Astrid Bahamond a
- Escuela Nacional de Danza "Mor
Se encarga de formar profesionale
estudiada. Ademas, promover el d
dentro y fuera del país (cursos, de
Directora: Maestra Sonia de Batre
Telefonos: 2510- 5320 Y 2510-532
Para obtener Ayuda, presione F1

Dar clic en **archivo**, **Guardar Como**, colocar nombre al archivo y luego verificar que tipo sea **Documento de Texto Unicote.**

Imagen 17

En esta carpeta de TEXTOS se encuentran las subcarpetas de textos donde contiene los archivos con extensión .TXT que son mostradas en pantallas del CD como se muestra en la imagen 16.

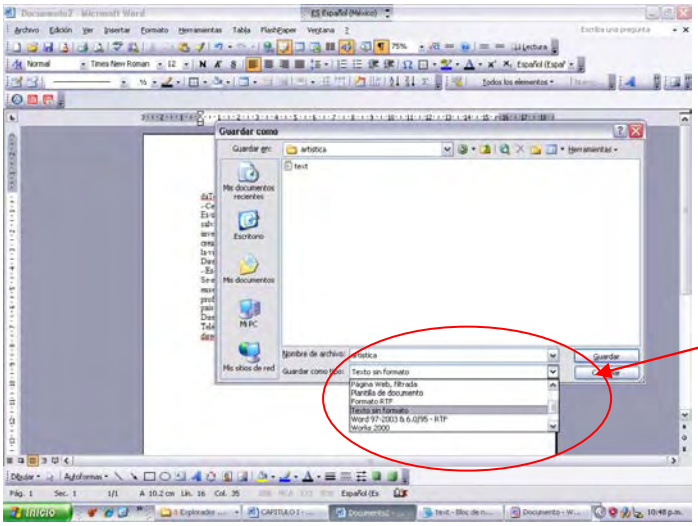


En este archivo se encuentra el código de actionscript para hacer que el contenido del archivo txt se cargué en película en flash.

Archivo TXT donde se encuentra la información que se muestra en la película de flash, como se ve en la imagen 16.

Imagen 18

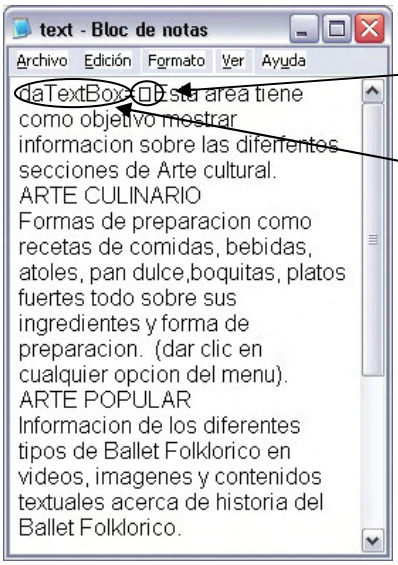
Puede crearse desde Word, dar clic a Archivo, Guardar Como, (guardar como tipo) Texto sin Formato, para que sea archivo TXT y pueda ser cargado en la pantalla como la imagen



(Guardar como tipo) Texto sin Formato y el nombre según el contenido del archivo.

Imagen 19

Archivo TXT puede ser modificado según la necesidad, se abre el programa bloc de notas que Windows trae incorporado, luego se busca el archivo TXT que se desea modificar y se hacen los cambios que se requieren. Por ejemplo en algunas secciones se pueden ver números de teléfonos nombres de personas encargadas y si por motivos ya no son correctos esos datos pueden actualizarse fácilmente y luego de hacer los cambios se vuelven a copiar todos los archivos en el CD y queda ya la nueva versión esto sin necesidad de conocer de flash o entrar al código del proyecto FLA.



Este recuadro se utiliza para saltarse de línea en el texto que se muestra en flash.

Sintaxis para llamar el archivo texto

En este tipo de archivo que pueden abrirse desde el bloc de notas de Windows donde pueden editarse o modificarse el contenido textual que se muestra en las pantallas principales de cada área del CD como se ve en la imagen 16.

Imagen 20

Archivo SCROLLER con extensión .AS (actionscript), archivo de actionscript de flash, donde se encuentra el código para que haga la función de cargar el contenido que se encuentra en el archivo TXT y si se hacen modificaciones en el archivo TXT no hay necesidad de modificar el archivo SCROLLER para actualizar.